Tilt

Sie meinen also Sie wären ein ganz ausgebuffter Spieler? Ja, von wegen! Alle die Jahre in denen Sie unendliche Variationen des Weltrauminvasionsspiels gespielt haben, zählen nicht die Bohne. Alle jene Wochenenden an denen Sie von einer Day-Glo Plattform zur nächsten gesprungen sind, in einer der unendlichen Variationen des Donkey Kong Themas, sind für die Katz'. Und die blendenden faden Knall-sie-nieder Spielchen mit ihrer endlosen Folge schwachsinniger 'versteckter' Bewegungen brauchen Sie gar nicht erst zu erwähnen. Solange Sie den silbernen Ball nicht gemeistert haben, haben Sie mit dem Spielen noch gar nicht angefangen.

Flipper ist insgesamt größer als die Summe seiner Bestandteile. Im Kern handelt es sich um ein sehr einfaches Konzept - alles was Sie tun müssen ist es den silbernen Ball im Spiel zu halten. Und wenn es sich hierbei um eines der vielen simplen Videospiele handeln würde, hätten Sie das ziemlich bald im Griff. Aber Flipper ist keineswegs so geartet - es ist kein Spiel der Absoluten. Selbst wenn Sie den Ball immer mit einer bestimmten Kraft aus einem bestimmten Winkel heraus in eine bestimmte Richtung schießen, werden Sie nicht jedes Mal das gleiche Ergebnis erzielen. Bei Flipper wird Ihre Fähigkeit Entscheidungen zu treffen bis an die Leistungsgrenze getestet - Sie können nicht einfach davon ausgehen, daß genau im richtigen Moment bestimmte Dinge passieren. Im Endeffekt ist Flipper wie das Leben, weil sich die Ereignisse in der Welt da draußen nicht in einer vorgegebenen Reihenfolge abwickeln - im wirklichen Leben passieren zufällige Dinge in zufälliger Reihenfolge. Damit werden Sie umgehen müssen.

Kurzer Überblick über die Entstehungsgeschichte von Flipper

Wie alle besten Erfindungen entwickelte sich Flipper aus ziemlich einfachen Anfängen. Es begann sein Leben in den 30er Jahre als ein einfaches Spiel der Chancen mit dem Namen Bagatelle, bei dem der Spieler eine Anzahl Murmeln einen geneigten Tisch hinauf schoß, die dann von einer Reihe von Puffern zurückgestoßen wurden. Die Aktivität des Spielers bei diesem Spiel begrenzte sich auf das Schießen des Balls und des leichten seitlichen Anstoßens im geeigneten Moment.

Zunächst besaßen diese Spiele keine beweglichen Teile. Ziel war es einfach den Ball in ein bestimmtes Loch zu schießen. Später kamen mechanische Puffer und Zähler hinzu und die Idee des Spiels änderte sich - jetzt was es das Ziel den Ball so lange wie möglich im Spiel zu behalten. Der Nachteil dieser Art Spiel ist klar - es geschieht einfach nicht genug, um das Interesse des Spielers wach zu halten. Das führte zur Entwicklung der Flipperzungen und der Ankunft des ersten echten Flipperspiels.

Seinen Höhepunkt erfuhr der Flipperautomat in den 50er, 60er und 70er Jahren. Während dieser Zeit stellten amerikanische Hersteller wie Bally hunderte verschiedener Maschinen her, um mit der Nachfrage Schritt zu halten. Schon bald fand man Flipperautomaten in jedem Café und Straßenrestaurant und in jeder Kneipe im Land. Obwohl Flipperautomaten durch die Videospiele in den 80er Jahren fast ausgerottet wurden, erfreuen sie sich inzwischen neuer Beliebtheit und haben ihren Platz in den Kneipen und Cafés, die ihr natürliches Zuhause sind, erneut eingenommen.

Willkommen bei *Tilt*

Sie werden in Kürze mit der besten Flippersimulation spielen die je entwickelt wurde - kein anderes Spiel ist jemals so nahe daran gewesen das Gefühl des Flipperautomaten zu vermitteln. Wir haben soviel Zeit damit verbracht dafür zu sorgen, daß der Ball in exakt der gleichen Weise reagiert wie eine echte Flipperkugel, daß wir sicher sind, es wird für Sie eine spannende Erfahrung sein.

Bei *Tilt* werden sechs sehr unterschiedliche Tische simuliert. Die Tische Gangster, Monster, Fun Fair, Road King, Flight of the Dragons und Space werden Ihre Fähigkeiten bis an die totale Leistungsgrenze testen. Sämtliche Merkmale und Effekte die Sie bei echten Flipperautomaten kennen wurden simuliert, um Ihnen Vergnügen und Unterhaltung zu bereiten. Wir sind so sicher, daß wir die besten Flipperspiele entwickelt haben, die es gibt, daß wir bereit sind mit Ihnen zu wetten, daß Sie auf einem echten Flipperautomaten besser spielen werden, wenn Sie mit *Tilt* üben.

Installationsleitfaden

Vor der Installation von *Tilt* stellen Sie bitte fest, ob Ihr Computer den Hardwareanforderungen entspricht. Kommt es während des Spiels zu Problemen sollten Sie versuchen das Spiel vor dem Spielbeginn von der Diskette aus hochzufahren.

* Schieben Sie auf MS-Dos Ebene die *Tilt* CD-ROM in Ihr CD-Laufwerk und geben anschließend die Bezeichnung dieses Laufwerks ein. Zum Beispiel D: <Enter>
* Geben Sie CD\FLIPPER ein <Enter>
* Geben Sie INSTALL ein <Enter>
* Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
* Zur Auswahl des Spiels wählen Sie das 3DFLIPPER Verzeichnis aus und geben 3DFLIPPER ein <Enter>.

Lassen Sie uns Flipper spielen

Wählen Sie Ihren Tisch

Bevor Sie das Spiel spielen müssen Sie einen der sechs Flippertische, die von *Tilt* simuliert werden auswählen. Geben Sie den entsprechenden Buchstaben ein - zum Beispiel **F** für **Funfair**. Der entsprechende Tisch wird daraufhin in den Speicher geladen.

Wählen Sie Ihren Bildschirmmodus

Jetzt müssen Sie Ihren bevorzugten Bildschirmmodus auswählen. Diese Wahl hängt im Wesentlichen von der Geschwindigkeit Ihres Systems ab. Die anspruchsvollste Möglichkeit ist **HiRes 3D** - hier wird der Tisch in SVGA in einem 3/4 Winkel dargestellt. Dieser Modus ist für auf Pentium basierende Systeme am besten geeignet. Die **2D** und **3D VGA** Tische sind für die meisten 386 und 486 Systeme geeignet. Haben Sie ein noch älteres System werden Sie vermutlich die **LowRes 2D** Möglichkeit benötigen.

Steuerungen

Sofern Sie nicht eine raffinierte flipperartige Schnittstelle mit zwei Knöpfen und einer analogen Tauchkolbensteuerung entworfen haben, müssen Sie sich mit diesen Tasten auskennen:

Linker Flipper	Links Umschalten
Rechter Flipper	Rechts Umschalten
Stoßen	Leertaste
Leicht Anstoßen links	\
Leicht Anstoßen Rechts	/
Taucher	Enter
Pause	Esc
Optionen Bildschirm	Esc

Optionen im Spiel
Sie können jederzeit während des Spiels den Bildschirm für die Optionen während des Spiels aufrufen, indem Sie die <Esc> Taste drücken. Falls Sie das Spiel einfach pausiert haben, drücken Sie erneut <Esc> um mit dem Spiel fortzufahren. Der Ball befindet sich weiterhin im Spiel.

* **Neues Spiel** - Wählen Sie diese Option aus, falls Sie nicht besonders gut spielen und von vorne anfangen möchten.
* **Ton** - Mit dieser Menüoption können Sie die Musik- oder Toneffekte ein- oder ausschalten indem Sie die entsprechende Option hervorheben und die <Enter> Taste drücken. Außerdem können Sie den Ton leiser stellen indem Sie Volume (Lautstärke) wählen und die + und - Tasten betätigen.
* **Graphiken** - Mit dieser Option können Sie den Kontrast verstärken was besonders praktisch ist wenn Sie einen Bildschirm besitzen, der gedeckte Farben hat.

Spielbeginn
Um mit dem Spiel zu beginnen halten Sie einfach die <Enter> Taste einen Moment lang heruntergedrückt. Der Flipper rollt daraufhin die Rampe hoch und in das Spielfeld. Jetzt sollten Sie den rechten und linken Flipper bedienen um den Ball so lange wie möglich im Spiel zu halten. Mit den Stoßen- und Leicht Anstoßen-Tasten können Sie den Ball von den Spielfeldseiten und den mittleren Bahnen weg leiten.

Versuchen Sie so viele der Ziele auf dem Bildschirm zu treffen wie möglich und nutzen Sie die Schleifen aus. Wenn Sie es schaffen den Ball in eine der Spezialaufgaben des Tisches zu lenken, sehen Sie vor dem Fortgang des Spiels eine kurze Videosequenz. Rollt der Ball durch die Mitte oder eine der beiden seitlichen Fluchtbahnen herunter aus dem Spiel müssen Sie mit einem neuen Ball fortfahren. Zunächst erhalten Sie pro Spiel fünf Bälle, aber Sie können durch das Anspielen der Extra Ball Eigenschaft bei jedem Tisch zusätzliche Bälle verdienen.

Kennenlernen des Tisches
Jeder Tisch in *Tilt* ist anders. Sie besitzen verschiedene Merkmale und reagieren unterschiedlich auf Ihre Flipper-Spieltechnik. Sie werden feststellen, daß zwei der Tische einfacher zu spielen sind als die anderen, und daß Sie den Ball bei diesen lange auf dem Spielfeld halten können. Auf der anderen Seite sind zwei der Tische wiederum sehr viel schwerer zu spielen - Sie werden hart üben müssen um an diesen Tischen ein gutes Ergebnis zu erzielen.

Bei jedem Flippertisch sind Bonusaufgaben eingebaut. Nutzen Sie diese aus, um ein hohes Ergebnis zu erzielen. Jeder Tisch besitzt zum Beispiel den Jackpot der angespielt wird indem Sie die Ziele in einer bestimmten Reihenfolge treffen. Sie erzielen weitere Zusatzpunkte, wenn Sie eine komplizierte Bewegungssequenz, genannt Combo, ausführen.

Der Weg zu einem hohen Ergebnis ist nicht einfach. Obgleich Sie sicher beim Kennenlernen des einen oder anderen Tisches einige Spiele mit hohem Punkteergebnis spielen werden, stellen Sie vermutlich nach einer Weile fest, daß es sich hierbei um reines Glück gehandelt hat, und daß Sie dieses Ergebnis nicht wieder erzielen können. Wenn Sie jeden Tisch längere Zeit gespielt haben werden Sie lernen wo der Ball enden wird und wie jeder Puffer, Dämpfer und Flipper den Weg des Balls beeinflußt.

Wie Sie zum Experten werden

Nachdem Sie an einem bestimmten Tisch einigermaßen kompetent sind können Sie anfangen seine versteckten Geheimnisse zu erforschen. Jeder Tisch ist mit versteckten Merkmalen ausgestattet und sobald Sie den Ball eine ordentliche Zeit lang im Spiel halten können werden Sie ihnen begegnen. Diese versteckten Merkmale helfen Ihnen dabei bisher nicht vorstellbare Ergebnisse zu erzielen. Außerdem werden Sie Videosequenzen und Herausforderungen zu sehen bekommen, die bisher verborgen waren.

Um zum Experten zu reifen müssen Sie eine ganze Reihe von Techniken zum Retten des Balls erlernen. Diese Techniken werden im Lehrabschnitt dieses Handbuchs detailliert beschrieben. Wenn Sie an echten Flipperautomaten spielen, werden Ihnen einige dieser Spielzüge bekannt vorkommen. Aber ungeachtet dessen ob Sie ein Flipperexperte oder ein blutiger Anfänger sind, Sie werden auf jedem Fall hart üben müssen.

Die *Tilt* Tische

Jeder der Tische, die wir entwickelt haben besitzt andere Merkmale und sein eigenes besonderes Verhalten. Nachdem Sie einige Male auf einem bestimmten Tisch gespielt haben, sollten Sie sich die folgenden Beschreibungen genau ansehen. Sie werden feststellen, daß es eine große Anzahl an Merkmale gibt, die Sie ausnutzen können, um ein hohes Punkteergebnis zu erzielen.

Funfair Tisch

Dieser Tisch wurde dazu entwickelt dem Anfänger den Einstieg in das Flipperspiel zu erleichtern. Er enthält eine vereinfachte Auswahl an Rampen Schleifen, Zielen und Aufgaben und ermöglicht daher das Erzielen hoher Punktestände ohne allzu viele Probleme.

Space

Wie bei Fun Fair ist dieser Tisch für Anfänger gedacht. Er spricht aber den erfahrenen Spieler gleichermaßen an. Der Tisch ist ziemlich offen gestaltet, was die Rampen- und Schleifenschüsse vereinfacht. Sie können hier eine ziemliche Geschwindigkeit beim Spielen erreichen.

Gangster

Dieser Tisch wurde speziell im Stil der modernen Williams/Bally Automaten entwickelt, bei denen eine Vielzahl an Merkmalen eingebaut sind. Sie werden aus diesem Tisch daher eine Menge herausholen können, ganz egal ob Sie erprobter Stratege oder Anfänger sind.

Der Monster Tisch

Ein weiterer Tisch im modernen Stil - dieses Mal mit den beliebten doppelten Rückkehrbahnen. Der Monster Tisch ist mit einer Unmenge an versteckten Extras, vielen Rampen und einer langen Listen von Aufgaben ausgerüstet.

Roadking U.S.A.

Falls Sie ein Amerikana-Liebhaber sind werden Sie mit diesem Tisch eine Menge Spaß haben, denn er ist unsere Huldigung an die Vereinigten Staaten von Amerika. Er ist mit breiten Rampen, Videomodi und einer voll bepackten Aufgabenliste ausgerüstet und bietet Ihnen sicher eine Menge Herausforderungen.

Myst und Majik
Steigen Sie in Ihre Rüstung und bereiten sich auf eine ausgelassene Fahrt durch das Mittelalter vor. Myst und Majik ist unsere Huldigung an jene Tage in fernen Tagen als Männer noch Mut hatten und Drachen auf der Erde wandelten. Es ist ein im modernen Stil gehaltener Tisch, der dem Experten ein echte Herausforderung bietet. Reines Vergnügen.

Flippertips

Im Nachfolgenden finden Sie einige Tips, die Sie ausprobieren können um Ihr Spiel zu verbessern. Sie teilen sich in zwei Hauptkategorien - Retten und Umlenken des Balls.

Tips für Anfänger

* Nicht wütend werden ist die goldene Regel. Flipper kann einen rasend machen, aber wenn Sie wütend werden hat der Tisch Sie bereits besiegt. **Bleiben Sie ruhig** und wenn Sie andauernd schlecht spielen, versuchen Sie einen der anderen Tische und kehren später zu diesem Tisch zurück.
* Versuchen Sie möglichst einen **Doppelflipperstoß** zu vermeiden. Bei diesem Stoß betätigen Sie beide Flipperzungen gleichzeitig und zusammen - vermeiden Sie dieses Manöver da es den Spielraum einschränkt und immer zu einem Verlust des Balls führt.
* Die größte Fähigkeit bei Flipper ist das genaue **Zielen**. Natürlich verändert sich die Position der Ziele von Tisch zu Tisch aber die Fähigkeit zu beurteilen wo der Ball landen wird, nachdem er Ihren Flipper verläßt, ist eine wichtige Fähigkeit.
* Lesen Sie die oben aufgeführten Regelbeschreibungen für jeden Tisch durch. Wenn Sie gelernt haben, verschiedene Modi auszulösen können Sie gewichtige Punktgewinne erzielen.
* Zum **Einfangen** des Balls was zur Verlangsamung (oder sogar zum Anhalten) des Balls führt, müssen sie ihn in der Flipperzunge halten. Versuchen Sie es mit einem langsamen Ball aus, indem Sie den Flipper hochhalten, wenn der Ball darauf zurollt. Können Sie den Ball ganz anhalten? Sobald Sie diese Fähigkeit gemeistert haben werden Sie feststellen, daß das Anpeilen bestimmter Ziele viel einfacher ist.
* Vergessen Sie nicht, daß ein langsamer Ball in den meisten Fällen immer besser ist. Sie müssen den Ball zwar beschleunigen um einige Ziele zu treffen, aber es ist besser den Ball langsam zu bewegen und unter Kontrolle zu behalten. Auf diese Weise können Sie die Ziele weitaus präziser treffen.
* Die meisten Tische besitzen eine Ballrettungsfunktion. Dabei erhalten Sie einen zweiten Ball kostenlos zugeschickt, wenn Sie nicht genug Punkte mit einem Ball erzielt haben. Nutzen Sie diesen Vorteil - zielen Sie auf das Geschicklichkeitsziel und wenn Sie es nicht treffen (und vorausgesetzt, daß Sie auf dem Weg nach unten nur wenige Punkte erzielen) lassen Sie den Ball durch die Mitte von Spielfeld rollen. Sie erhalten daraufhin einen zweiten Versuch auf das Geschicklichkeitsziel.

Tips für den mittelmäßig erfahrenen Spieler

* Die erste Fähigkeit, die der einigermaßen erfahrene Spieler lernen muß ist das **leichte Anstoßen**. Indem Sie den Tisch in der entsprechenden Richtung seitlich verschieben können Sie die Rollbahn des Balls verändern und verhindern, daß er in einem Loch verschwindet. Es gibt verschiedene Arten des Anstoßens nachfolgend beschrieben werden.
  Beim **Hochstoßen** wird der Tisch nach oben geschubst. Diese Bewegung wird im allgemeinen verwendet wenn sich der Ball auf der dreieckigen Schleuder am unteren Ende des Tisches befindet. Sie ist praktisch, da der Ball dadurch nach oben gestoßen wird und nicht auf einer der beiden seitlichen Außenbahnen an den Spielfeldrändern landet. Sie benutzen das Hochstoßen auch wenn der Ball auf das Teilstück zwischen

den Außenbahnen springt. Wenn Sie Ihren Stoß gut beurteilen, können Sie den Ball umlenken.
Der Umschaltstoß ist eine weitere Art der Ballumlenkung. Dazu müssen Sie den Tisch nach links oder rechts stoßen. Im allgemeinen muß der Automat dabei in die entgegengesetzte Richtung gestoßen werden, in die der Ball rollen soll. Es handelt sich hierbei um einen ziemlich komplizierten Spielzug, da sich der Tisch ausgesprochen leicht nach links und rechts neigt.
Mit dem **Hebelstoß** versuchen Sie den Ball durch Hochstoßen des Tisches beim Abschießen des Balls zu beschleunigen. Das funktioniert bestens.
Außerdem gibt es den **Schüttelstoß** bei dem Sie den Tisch permanent nach oben schubsen, um den Ball solange wie möglich auf den Jetpuffern zu halten.

* Die **Schlagrettung** ist ein bestens dokumentierter und ausgesprochen hilfreicher Spielzug zur Rettung des Balls, die man unbedingt perfektionieren sollte. Der Zug wird verwendet wenn es so aussieht als ob der Ball ADDM (ab durch die Mitte) geht. Er erfordert präzises Timing und ein wenig Mut. Achten Sie darauf aus welcher Richtung der Ball kommt (von rechts nach links oder von links nach rechts) und bereiten Sie sich darauf vor die Flipperzunge zu betätigen an welcher der Ball am dichtesten vorbeirollt. Timen Sie Ihren Flipper so, daß der Ball auf die andere Flipperzunge abgelenkt wird. Den Bruchteil einer Sekunde nachdem Sie den ersten Flipper getroffen haben betätigen Sie dann den anderen Flipper in einer Art 1 zu 2 Rhythmus. Wenn alles gut geht müßte der Ball daraufhin außer Gefahr den Tisch hinaufschnellen.
* **Fliegenfallen** sind fortschrittliche Arten des Einfangens, durch die Sie einen schnell rollenden Ball zähmen. Bei diesem Manöver geht es darum den Ball zu verlangsamen in dem Sie ihn in die Außenbahnen oberhalb der Flipper dirigieren. Der Trick ist es den Ball zur richtigen Zeit zu wählen, da ein zu schneller Ball bis ganz nach oben die Außenbahn hinaufschnellt und ADDM geht oder seitlich das Spielfeld verläßt. Sie können den Ball noch weiter verlangsamen, indem Sie den Flipper in dem Moment nach unten ziehen in dem der Ball auftrifft.

Tips für den Experten

Falls Sie sich frech genug fühlen, probieren Sie doch mal einige dieser trickreichen Bewegungen aus.

* Eine der praktischsten Spielzüge überhaupt ist der **Katapult**. Er wird am besten durchgeführt wenn Sie den Ball erfolgreich in einem der Flipper festhalten. Der Gedanke dabei ist es den Ball mit dem geringsten Ärger auf den anderen Flipper zu katapultieren. Dazu heben Sie den anderen Flipper einfach und stubsen den Flipper der den Ball hält so vorsichtig wie möglich an. Wenn alles gut geht macht der Ball einen eleganten Bogen und landet perfekt auf dem anderen Flipper. Echt cool.
* Ein anderer Weg um den Ball auf den anderen Flipper zu spielen ist ein Spielzug, der **Pendelstoß** genannt wird und bei dem sich der Ball in Bewegung befinden muß. Dabei halten Sie einfach einen Flipper für einen Ball in die Höhe, der über eine der Außenbahnen auf die Mitte zurollt. Der Flipper dient als Abschußrampe für den Ball und schickt ihn in die entgegengesetzte Außenbahn. Versuchen Sie hier wiederum den Flipper in dem Moment abzusenken, in dem der Ball ihn verläßt um seine Geschwindigkeit dadurch zu verlangsamen.
* Der **Prallstoß** erfordert eine kühlen Kopf und etwas Mut. Bei diesem Spielzug bleibt ein Flipper ganz einfach in der Ruhestellung. Wenn der Ball den Flipper auftrifft fliegt er einfach auf die gegenüberliegende Seite des Tisches.
* Eine weitere cool wirkender Spielzug ist der **gehaltene Ball**. Bei diesem Spielzug gibt es zwei Varianten bei denen der Flipper jeweils in entgegengesetzter Richtung eingesetzt wird.

In der **Nach oben** Version betätigen Sie den Flipperknopf einen Bruchteil einer Sekunde bevor der Ball den Flipper in der Ruhestellung treffen würde. Dadurch wird der Ball voll angehalten. Das erste Mal wird Ihnen das wahrscheinlich aus Versehen passieren aber mit etwas Übung können Sie diesen Zug ziemlich oft anwenden.
In der **Nach unten** Version halten Sie den Flipper nach oben und warten auf den Ball. In dem Moment in dem der Ball den Flipper berührt lassen Sie den Knopf los. Dadurch verliert der Ball seine ganze Geschwindigkeit und Sie können ihn entweder halten, abprallen lassen oder umlenken.

Allgemeine Fertigkeiten

* Wenn das Spiel hektisch wird versuchen Sie den Ball aufzufangen und zu halten damit Sie eine Strategie planen können und Ihr Kopf wieder klar wird.
* Während eines Multiballs versuchen Sie die Bälle so oft wie möglich über zeitaufwendige Rampen und Schleifen zu schicken. Dadurch wird der untere Spielfeldbereich direkt über den Flippern freigehalten.
* Versuchen Sie während eines Multiballs den Ball in einem der Flipper aufzufangen und zu halten. Wenn Sie anschließend bemerken, daß ein anderer Ball durch die Mitte abrollt können Sie den gehaltenen Ball nach oben abschießen und beide Bälle aus dem mittleren Bereich ablenken.

Hinweise bei epileptischen Anfällen

Ein sehr kleiner Prozentsatz an Personen kann durch das Betrachten bestimmter Lichtmuster oder blinkender Lichter epileptische Anfälle erleiden. Das Betrachten bestimmter Lichtmuster auf einem Hintergrund auf einem Fernsehbildschirm oder das Spielen von Computerspielen kann bei diesen Personen einen epileptischen Anfall auslösen. Bestimmte Bedingungen können in Personen, die keine bisherigen epileptischen Anfälle erlitten haben, bisher nicht erkannte epileptische Symptome auslösen. Leiden Sie oder ein Mitglied Ihrer Familie an Epilepsie sollten Sie vor den Spiel mit Ihrem Arzt sprechen. Leiden Sie während eines Computerspiels an einem der folgenden Symptome: Schwindelgefühl, verändertes Sichtbild, Augen- oder Muskelzuckungen, Verlust des Bewußtseins, Desorientiertheit, unwillkürliche Bewegungen oder Krämpfe müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und mit Ihrem Arzt sprechen bevor Sie das Spiel wieder aufnehmen.

Dieses Produkt fällt nicht unter das britische Gesetz der Klassifizierung. In Übereinstimmung mit der Praxis des The Video Standards Council ist es zum Spiel für die angegebene Altersgruppe(n) geeignet.

COPYRIGHT HINWEIS

Das Computerprogramm und die zugehörigen Unterlagen und Materialien sind durch die nationalen und internationalen Gesetze des Copyright geschützt. Die Speicherung des Computerprogramms und seiner zugehörigen Unterlagen und Materialien in einem Aufnahmesystem, die Vervielfältigung, die Übersetzung, das Kopieren, die Vermietung, die Ausleihung, die Ausstrahlung und jegliche öffentliche Vorführungen sind ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Virgin Interactive Entertainment, nicht gestattet. Die Rechte des Autors und Eigentümers sind weltweit vorbehalten. Dieses Programm und seine zugehörigen Unterlagen und Materialien werden in Übereinstimmung mit den Handels- und Verkaufsbedingungen von Virgin Interactive Entertainment verkauft. Eine Kopie der Verkaufsbedingungen erhalten Sie auf Anforderung.

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.,
338a Ladbroke Grove, London, W10 5AH
Telefonnummer des Kundendienstes/technischen Kundendienstes:
+44 (0) 81 964 8242. 10.00 - 13.00 und 14.00 - 17.00 Montag bis Freitag.

Sitzen Sie bitte wenn Sie anrufen wenn möglich mit einem Stift und Papier vor Ihrem Computer und/oder haben Sie möglichst umfassende Daten über Ihren Computer bereit: Marke, Modell, angeschlossene Geräte, RAM- und Festplattengröße, Graphikkarte, Bildschirm und die Informationen in Ihrem CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT Dateien.

Sollten Sie feststellen, daß Ihr Spiel fehlerhaft ist, schicken Sie bitte die fehlerhafte Diskette (nicht die Verpackung) zusammen mit einem Begleitschreiben an die oben aufgeführte Adresse zurück. Wir werden uns bemühen die Diskette innerhalb von 28 Tage zu ersetzen.

Die Optionenmaske

Nach der Anzeige der Eingangslogos von Tilt erscheint auf dem Bildschirm die Haupt-Optionenseite. Die Optionen in dieser Maske und ihre Betriebsweise wird nachfolgend beschrieben.

Tischwahl

Rote Auswahlpfeile	Wählen Sie den linken oder rechten Pfeil zum Durchblättern der sechs verschiedenen Tische aus.

Auswahl der Bildschirmgröße

320 x 200	Wählen Sie diese Größe aus um im Niederauflösungs-Modus zu spielen. Bitte beachten: In diesem Bildschirmmodus ist nur das 3D Verschiebe-Spielfeld erhältlich.
640 x 480	Wählen Sie diese Größe aus um im Hochauflösungs-Modus zu spielen. In diesem Bildschirmmodus werden alle drei Ansichten unterstützt.
800 x 600	Wählen Sie diese Größe aus um im Superhochauflösungs-Modus zu spielen. Bitte beachten: In diesem Bildschirmmodus ist nur die 3D Vollmaske erhältlich.

Unterstützte Ansichten

3D Verschiebe-Spielfeld	Mit Wahl dieser Option ist das 3D Verschiebe-Spielfeld während des Spiels erhältlich.
2D Spielansicht	Mit dieser Wahl ist die 2D Spielansicht während des Spiels erhältlich.
3D Vollmaske	Mit dieser Wahl ist die 3D Vollmaskenansicht während des Spiels erhältlich.

Andere Optionen

SICHERER MODUS/ SCHNELLER MODUS	Wählen Sie diese Option um zwischen **Sicherer Modus** und **Schneller Modus** zu wechseln. **WARNUNG**!! Einige Graphikkarten können die Funktionen des **Schnellmodus** nicht durchführen. Haben Sie den **Schnellmodus** gewählt und es kommt während des Spiels zu einem Zusammenbruch des Graphikbildes, wechseln Sie bitte in den **Sicheren Modus** zurück.
Kontroller kalibrieren	Tilt! ist mit Unterstützung für den Thrustmaster Wizzard Controller ausgerüstet. Wählen Sie diese Option um Ihren Kontroller zu kalibrieren. Folgen Sie den Bildschirmaufforderungen, um die Tasten zu kalibrieren.
Beenden	Mit dieser Funktion kehren Sie an den Anfang zurück (DOS oder Windows).
OK	**SPIELEN SIE FLIPPER!**

Allgemeine Tasten des Optionen-Menüs

Im Optionen-Menü können die folgenden Tasten verwendet werden:

Tab-Taste	Von einem Kasten zum anderen bewegen
Linke Cursortaste	Zeiger nach links bewegen
Rechte Cursortaste	Zeiger nach rechts bewegen
Nach oben Cursortaste	Zeiger nach oben bewegen
Nach unten Cursortaste	Zeiger nach unten bewegen
Joystickbewegung	Zeiger herum bewegen (falls vorher kalibriert)
Enter-Tastenwahl bestätigen	
Joystick feuern	Wahl bestätigen (falls vorher kalibriert)

Schnelltasten des Optionen-Menüs

Q	Zeiger zum Aussteigen aus dem Kasten bewegen
F	FunFair-Tisch auswählen
G	Ganster-Tisch auswählen
M	Myst & Majik-Tisch auswählen
R	Roadking USA-Tisch auswählen
S	Star Quest 2084-Tisch auswählen
T	Monster-Tisch auswählen
3	320*300 Modus auswählen
6	640*480 Modus auswählen
8	800*600 Modus auswählen

Tasten im Spiel

Während des Spiels können die folgenden Tasten verwendet werden:

ESC-Taste	Pause/Optionenmaske
Oben & Unten Cursortasten	Hervorgehobene Auswahl bewegen
Joystick-Bewegung	Hervorgehobene Auswahl bewegen (falls kalibriert)
Enter/Return-Taste	Menüoption auswählen
Joystick-Feuerknopf	Menüoption auswählen (falls kalibriert)
Linke & rechte Cursortaste	Kontraststeuerung verändern (im Graphikmenü)
Linke & rechte Cursortaste	Lautstärkenregler verändern (im Tonmenü)
Enter/Unten Cursortaste	Taucher ziehen
Links Umschalten	Linken Flipper bewegen
Rechts Umschalten	Rechten Flipper bewegen
\ oder Z-Taste	Nach links neigen
/-Taste	Nach rechts neigen
Leertaste	Nach oben neigen
2	In 2D Planmodus wechseln (falls in der Optionenmaske ausgewählt)
3	In 3D Modus wechseln (falls in der Optionenmaske ausgewählt)
4	In MultiBall-Modus wechseln (falls in der Optionenmaske ausgewählt)
F1-Taste*	Zwischen großer und kleiner Punktmatrix hin- und herschalten
F2-Taste*	Punktmatrix-Hintergrund Ein/Ausschalten

Im Spielmenü

Während des Spiels können Sie die ESC-Taste drücken, um in das Pausenmenü zu schalten. Im Folgenden finden Sie die Auswahlmöglichkeiten die Sie haben und Anleitungen wie Sie das Einrichten des Spiels beeinflussen.

SPIELER - Mit dieser Option können Sie die Anzahl der Spieler, die das Spiel spielen auswählen (zwischen 1 und 4).

OPTIONEN - Hierbei handelt es sich um das Hauptoptionenmenü während des Spiels. Sie können hier die Optionen und ihre jeweiligen Funktionen auswählen.

SPIEL FORTFAHREN	Sie kehren in das derzeit stattfindende Spiel zurück. ESC hat die gleiche Wirkung.
NEUES SPIEL	Beendet das derzeit stattfindende Spiel und kehrt in das SPIELER Menü zurück.
TON	Stellt die Lautstärke ein und schaltet Toneffekte und Musik ein und aus.
GRAPHIK	Stellt den Kontrast auf dem Bildschirm ein - sehr praktisch für dunklere Bildschirme.
BEENDEN	Wechselt in die Hauptoptionenmaske zurück.